

Konquesti käsiraamat

Nicholas Robbins
Tõlge eesti keelde: Marek Laane



Konquesti käsiraamat

Sisukord

1	Sissejuhatus	5
2	Kuidas mängida	6
3	Mängureeglid, strateegia ja nõuanded	9
3.1	Reeglid	9
3.2	Strateegia ja nõuanded	9
4	Menüüd	10
4.1	Menüükirjed	10
5	Korduma kippuvad küsimused	11
6	Autorid ja litsents	12
A	Paigaldamine	13
A.1	Konquesti hankimine	13
A.2	Kompileerimine ja paigaldamine	13

Kokkuvõte

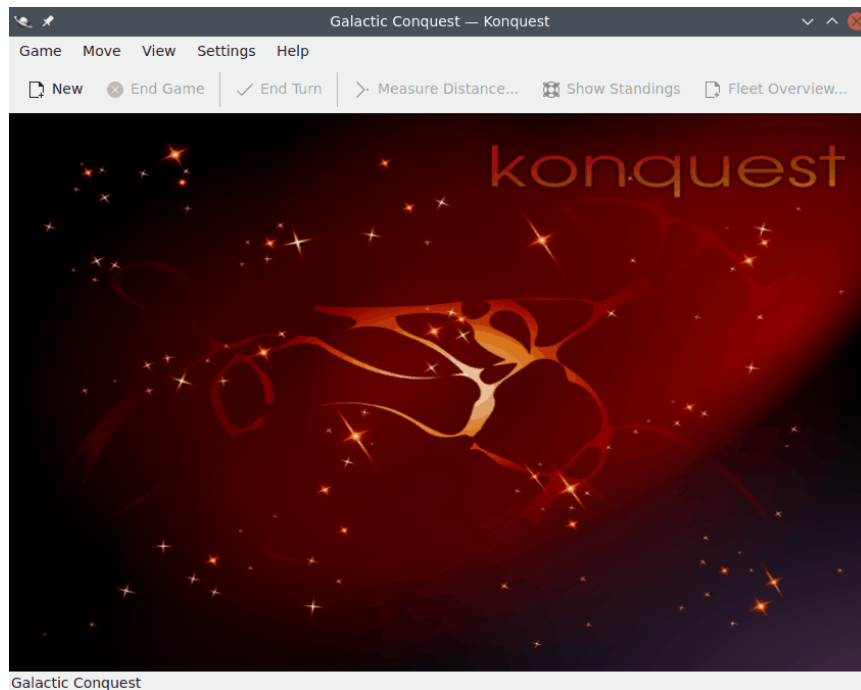
Konquest on KDE galaktika vallutamise mäng.

Peatükk 1

Sissejuhatus

MÄNGU TÜÜP:
strateegia, lauamäng

MÄNGIJATE ARV:
Mitme mängijaga mäng



Konquesti peaaken

Konquest Gnu-Lacticu KDE versioon. Mängijad vallutavad teisi planeete, saates neile oma laevu. Eesmärk on rajada galaktiline impeerium ning lõpuks vallutada kõigi teiste mängijate planeedid. Konquesti võib mängida nii teiste inimeste kui ka arvuti vastu.

Peatükk 2

Kuidas mängida

Konquesti käivitamisel klõpsa uue mängu alustamiseks ikoonile **Uus**. Ilmub dialoog, kus tuleb sisestada mitmesugust teavet mängu häälestamiseks. Allpool on ära toodud uue mängu jaoks vajalikud parameetrid:

- Mängijad
 - Mängijate arv, keda saab nuppudega **lisada** või **eemaldada**
 - Mängijate nimi
 - Mängijate tüüp (arvuti inimese vastu)
 - Arvutimängijate tugevus (nõrk/tavaline/tugev)

Mängija nime muutmiseks tee topeltklõps veerul **Nimi** ja muuda seda. Mängija tüübi muutmiseks ava rippmenüü, tehes topeltklõpsu veerul **Tüüp**. Samuti saab uue mängija tüübi valida nupu **Lisa** rippmenüüst.

Konquestis on kaht laadi inim mängijaid: **inimene (mängija)** ja **inimene (vaatleja)**. Viimane saab mängu pealt vaadata ilma selles ise osalemata.

Tehisintellektist mängija tüübid on järgmised: **vaikimisi (nõrk)** (mängija ei ole rünnakul ega kaitstes agressiivne), **vaikimisi (ründav)** (agressiivselt ründav mängija) ja **vaikimisi (kaitsev)** (kaitsestrateegiaga mängija).

Lisaks neile klassikalistele tehisintellektist mängijatele on olemas **Becai (tasakaalustatud)**, kelle mängus on tähtsal kohal nipid, mida kirjeldab Sektsioon 3.2.

Peane tähele, et mis tahes vastase tegelik raskusaste sõltub sinu enda strateegiast. Kui mängid ise agressiivselt, võib olla lihtsam võita agressiivset kui kaitsele orienteeritud tehisintellekti ning vastupidi.

- Kaart
 - Neutraalsete planeetide arv
 - Kaardi laius ja kõrgus klotsühikutes
 - Konkreetse planeedi omaniku tapatõhususe ja tootmistaseme muutmine
 - Planeetide jaotuse muutmine. Kui soovid, et see oleks juhuslik, klõpsa nupule **Muuda juhuslikuks**.

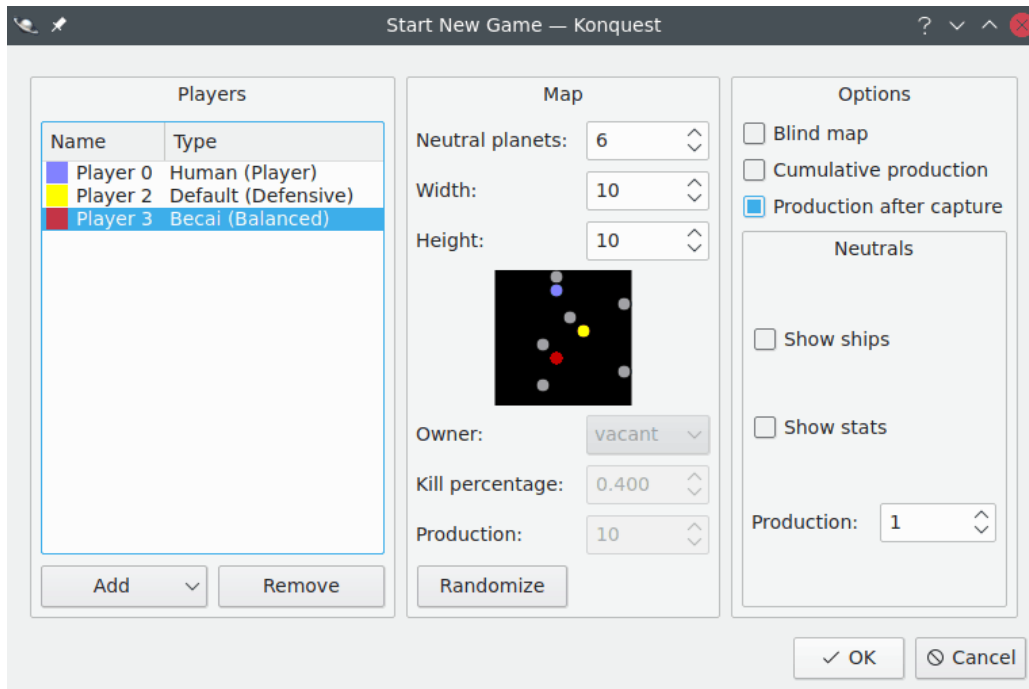
Planeedi saab valida kaardi pispildil paneeli **Kaart** keskel. Klõpsa lihtsalt planeedil hiire vasaku nupuga ja muuda siis enda tahtmist mööda valikuid.

- Valikud
 - Võimalus määrata, kas teavet vastaste planeetide kohta näeb või mitte

Konquesti käsiraamat

- Võimalus määrata, kas kumulatiivne tootmine on lubatud või mitte
- Võimalus määrata, kas tootmine lubatakse kohe pärast vallutamist
- Võimalus määrata, kas neutraalsete planeetide puhul näidatakse laevade arvu ja muud statistikat
- Võimalus määrata neutraalsete planeetide tootmistase

Kui oled seadistusi vajalikult muutnud, klõpsa mängu alustamiseks nupule **OK**.

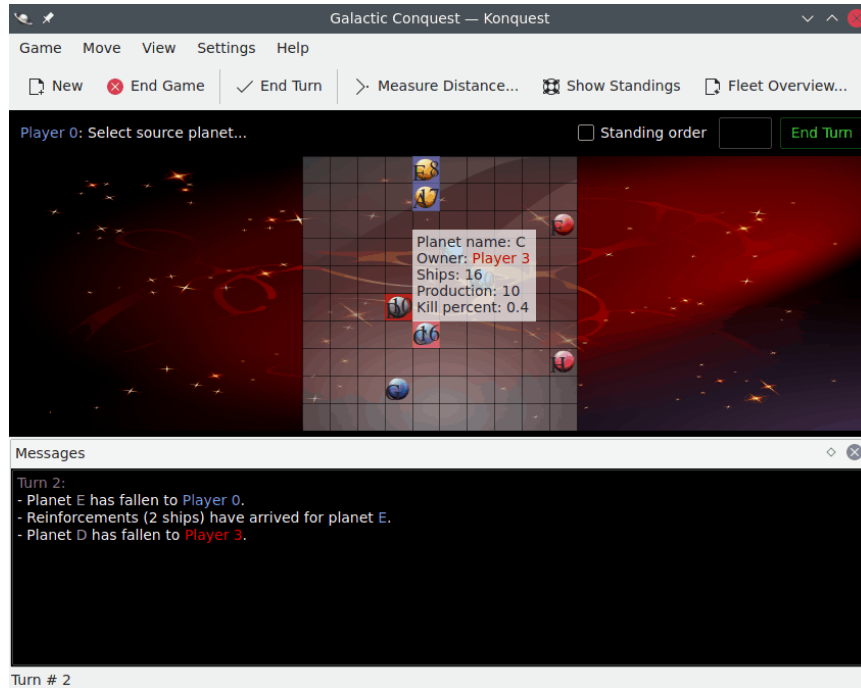


Konquesti uue mängu dialoog

Kui mäng on käivitunud, näeb mänguvälja. Tühjad väljad tähistavadki tühja ruumi. Esialgu on igal mängijal üks planeet. Planeedi taust on mängija värv. Kui viia hiir planeedi kohale, näeb lisateavet. Kui mängu käivitamisel ei ole valitud **Pimekaart**, näeb hiire viimisel planeedi kohale alati selle kohta kogu teavet. Kui aga **Pimekaart** on valitud, näeb planeetide puhul, mille on vallutanud vaenlased, ainult planeedi nime. Näidatava teabe hulka kuulub:

- Planeedi nimi
- Omanik
- Laevade arv
- Laevade püsiarv
- Tootmine
- Tapatõhusus

Konquesti käsiraamat



Konquesti mängimine

Planeedi nimi tähistabki planeedi nime, nagu seda mängus kasutatakse. Planeetidele antakse nimeks järjestikused suurtähed. **Omanik** tähendab planeedi omanikku. Kui mängija vallutab mõne planeedi, muutub ka selle omanik. **Laevade arv** tähistab laevade hetkearvu planeedil. **Laevade püsiarvu** näeb ainult siis, kui planeedile on määratud püsikorraldus. **Tootmine** näitab, mitu laeva planeet käiguga toodab. See varieerub planeediti, kuid püsib alati samal tasemel. **Tapatõhusus** tähendab planeedil toodetud laevade tõhusust. Ründava laevastiku tapatõhusus võrdub nende lähteplaneedi tapatõhususega, kaitsva laevastiku oma kaitsava planeedi omaga. Planeedi nime, omanikku ja laevade arvu näeb kohe samas ruudus, kus planeet asub. Omanikku tähistab planeedi taustavärv, nimi asub üleval vasakus nurgas ja laevade arv all paremas nurgas.

Laevade saatmiseks ühelt planeedilt teisele, vali planeet, millelt soovid laevu saata, sisesta ülal paremal rohelisse kasti laevade arv ja vajuta **Enter**. Korda seda, kuni oled teele saatnud just nii palju laevu, kui soovisid. Kui soovid, et teatud planeedilt saadetakse teisele igal käigul kindel arv laevu, sisesta see arv, märgi ruuduke **Püsikorraldus** ja vajuta **Enter**. Püsikorralduse alusel saadetavad laevad saadetakse teele käigu lõpul. Kui oled kõigega valmis, klõpsa nupule **Käigu lõpp**. Kui kõik mängijad on käigu sooritanud, ilmuvad dialoogikasti teated nende saavutuste kohta. Mäng kestab seni, kuni üks mängija vallutab kogu galaktika.

VIHJE

Käigu lõpetamise kiirklahvi saab seadistada menüükäsuga **Seadistused** → **Kiirklahvide seadistamine...**

Täpsemat teavet annab KDE põhialuste käsiraamatu [kiirklahvide kasutamist ja kohandamist](#) käsitlev osa.

Peatükk 3

Mängureeglid, strateegia ja nõuanded

3.1 Reeglid

- Teele saadetud laevu ei saa enam peatada.
- Laevad ei saa rünnata teisi laevu väljaspool planeete.
- Laevad võib jätta planeedile seisma hilisemaks kasutamiseks.
- Planeeti ei saa niisama loovutada.
- Mängija võib käigu vahele jätta, klõpsates nupule **Käigu lõpp** ilma laevu välja saatmata.

3.2 Strateegia ja nõuanded

- Mängu tuumaks on laevade tootmine. Ürita hõivata nii kiiresti kui võimalik nii palju planeete kui võimalik, et ehitada rohkem laevu kui ükski sinu vastane.
- Ära ründa planeeti vähem kui 10 laevaga, kui sa just ei ole kindel, et suudad ka nii selle vallutada.
- Ründa kõigepealt neutraalseid planeete, alles siis vastasmängijate omi.
- Jaga oma laevavarud mitme planeedi vahel.
- Kavanda oma rünnakuid ette.
- Kasuta mõõdikut planeetide vahemaa tuvastamiseks.
- Hangi teabeaknast kasulikku teavet planeedi kohta enne selle ründamist.
- Kui vastav teave on saadaval, tasub eelistada väikese tapatõhususega planeetide ründamist suure tapatõhususega planeetide ründamisele.

Peatükk 4

Menüüd

4.1 Menüükirjed

Mäng → Uus (Ctrl+N)

Alustab uut mängu.

Mäng → Lõpeta mäng (Ctrl+End)

Lõpetab aktiivse mängu ilma Konquesti sulgemata.

Mäng → Mõõda kaugust

Klõpsa hiire vasaku nupuga kahel planeedil nendevahelise kauguse nägemiseks.

Mäng → Laevastiku ülevaade

Avab akna, kus näeb kõigi laevastike üksikasjalikku teavet.

Mäng → Välju (Ctrl+Q)

Lõpetab mängu.

Liikumine → Käigu lõpp

Võimaldab menüüst lõpetada käigu.

Vaade → Näita teateid

Näitab või peidab teadete paneeli.

Vaade → Näita seisu

Näitab või peidab aktiivse mängija seisu.

Lisaks on Konquestil tavapärased KDE **seadistuste** ja **abimenüü** elemendid, mille kohta leiab rohkem teavet KDE põhialuste käsiraamatu osadest [Menüü Seadistused](#) ja [Menüü Abi](#).

Peatükk 5

Korduma kippuvad küsimused

1. *Kas laevu saab pärast väljasaatmist mujale ümber suunata?*
Ei. Kui laevad on planeedilt lahkunud, ei saa neid enam peatada ega ümber suunata.
2. *Kas planeetide eri värvidel ja kujul on mingi tähendus?*
Ei, need on juhuslikud.
3. *Kuidas ma teada saan, kus on mu laevad?*
Klõpsa **Näita seisu**, mis näitab, kus asuvad parajasti teel laevastikud.
4. *Ma kaotasin kõik planeedid, aga olen ikka mängus. Miks?*
Sa kaotad mängu alles siis, kui kaotad kõik oma laevad.
5. *Kas laevu saab jätta planeedile hilisemaks kasutamiseks?*
Jah ja seda peakski tegema, kusjuures mõtet on paigutada laevu mitmele planeedile, et saata nad sealt teistele lähedal asuvatele planeetidele.
6. *Kas teemat saab vahetada?*
Ei, see ei ole veel võimalik.

Peatükk 6

Autorid ja litsents

Konquest

GNU-Lactic Konquesti projekt, KDE versioon: Russ Steffen, rsteffen@bayarea.net.

Autoriõigus (c) 1998: GNU-Lactic Konquest Project

Dokumentatsiooni autoriõigus 2000: Nicholas Robbins logik9000@chartermi.net

Dokumentatsiooni autoriõigus 2012: Viktor Chynarov

Tõlge eesti keelde: Marek Laane bald@smail.ee

Käesolev dokumentatsioon on litsenseeritud vastavalt [GNU Vaba Dokumentatsiooni Litsentsi](#) tingimustele.

Käesolev programm on litsenseeritud vastavalt [GNU Üldise Avaliku Litsentsi](#) tingimustele.

Lisa A

Paigaldamine

A.1 Konquesti hankimine

Konquest on osa KDE projektist <http://www.kde.org/> .

Konquest asub pakettis kdegames KDE projekti peamises FTP saidis <ftp://ftp.kde.org/pub/kde/> .

A.2 Kompileerimine ja paigaldamine

Et Konquest oma süsteemis kompileerida ja paigaldada, anna Konquest baaskataloogis järgmised käsud:

```
% ./configure  
% make  
% make install
```

Kuna Konquest kasutab **autoconf**'i ja **automake**'i, ei tohiks kompileerimisel probleeme esineda. Kui neid siiski ette tuleb, anna sellest palun teada KDE meililistides.